

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	授業中に制作された作品をもって評価する。
	ポートフォリオ	
	その他	出席率、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/9	ゲームCGの基礎知識 ゲームの解像度、シェーダー等 これから学ぶべき内容を知る	講義と 簡単な実習	
第2週 4/16	ドットイラスト基礎① ドット描画の基本を習得する	実習	
第3週 4/23	ドットイラスト基礎② ドットキャラクター描画練習	実習+練習課題	
第4週 5/7	ドットイラスト基礎③ ドットオブジェクト描画練習	実習+練習課題	
第5週 5/14	3D ゲームオブジェクトテクスチャ技 法の基礎① UV 展開の方法を習得する	実習	
第6週 5/21	3D ゲームオブジェクトテクスチャ技 法の基礎② マルチテクスチャの作成方法を習得 する	実習+練習課題	
第7週 5/28	SpriteStudio キャラクターアニメー ション① SpriteStudio の操作練習	実習	
第8週 6/11	SpriteStudio キャラクターアニメー ション② 【課題】 キャラクターを作成する	課題	
第9週 6/18	SpriteStudio キャラクターアニメー ション③ 【課題】 キャラクターを動かす	課題	
第10週 6/25	UI デザイン基礎 ゲームのUI を編集してみる	実習+練習課題	
第11週 7/2	SpriteStudioUI アニメーション① 動的なUI の作成練習1	実習	
第12週 7/9	SpriteStudioUI アニメーション② 動的なUI の作成練習2	実習	
第13週 7/16	SpriteStudioUI アニメーション③ 【課題】 動的なUI の作成1	課題	
第14週 7/23	SpriteStudioUI アニメーション④ 【課題】 動的なUI の作成2	課題	

